PREPARACIÓN

1 Cada jugador coge el tablero de Falmouth Port de su color y lo coloca junto a la parte superior de su tablero personal.

2 Cada jugador coge el Caballo y el Barco Especial de su color y los coloca en los lugares indicados de su tablero de Falmouth Port.

3 Separa las losetas de Tejado en función de sus iconos. A continuación cada jugador coge una loseta de Tejado de cada tipo y las coloca junto a su tablero de Falmouth Port. Todas las losetas de Tejado que no se hayan usado se devuelven a la caja.

Nota: Cuando se juege con la expansión Fireland, gira todas las losetas de Tejado como se indica:

COMPONENTES

4 tableros personales de Falmouth Port (uno por cada color de jugador)

8 losetas de Tejado (cuatro de cada tipo)

4 Barcos Especiales de madera (uno por cada color de jugador)

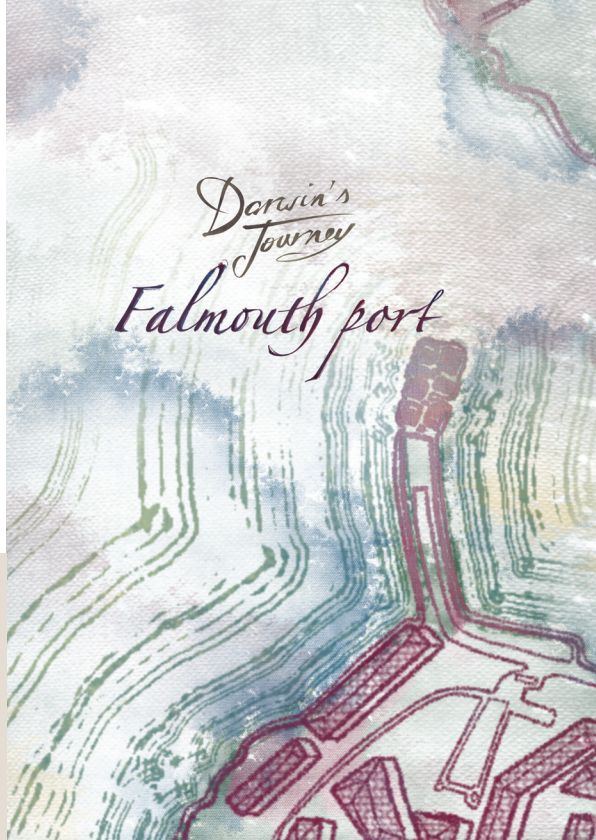
4 Caballos de madera (uno por cada color de jugador)

DISEÑO DEL JUEGO
Simone Luciani
Nestore Mangone
Pierpaolo Paoletti

ILUSTRADOR
Paolo Voto

REDACCIÓN DEL MANUAL
Jonathan Cox

THUNDERGRYPH GAMES



POSICIONES DE OBJETIVO DE FALMOUTH PORT

Cada tablero de Falmouth Port tiene una posición de Objetivo de plata y una de oro. Cuando un jugador supera un Objetivo, puede optar por colocarlo boca abajo en una posición vacía correspondiente de su tablero de Falmouth Port para obtener la recompensa correspondiente.

Los jugadores pueden colocar Objetivos boca arriba en las posiciones disponibles de Falmouth Port para reservarlas, siguiendo las reglas de colocación de Objetivos del juego base.

Nota: Ninguna recompensa de ese tipo otorga puntos de victoria al final de la partida.

MEJORAR UN EXPLORADOR

Cuando supere un Objetivo de oro colocado en el tablero de Falmouth Port, el jugador podrá mejorar uno de los Exploradores que tenga en ese momento en una Ruta Insular. Ese Explorador queda sustituido por su Caballo, que ocupará la misma posición que aquel ocupara en la ruta.

Coloca al Explorador que hayas retirado en la caja, ya que no se usará más durante el resto de la partida.

MEJORAR UN BARCO

Cuando supere un Objetivo de plata colocado en el tablero de Falmouth Port, el jugador podrá sustituir su Barco por su Barco Especial, que ocupará la misma posición que aquel ocupara en la ruta. Coloca el Barco que hayas retirado en la caja, ya que no se usará más durante el resto de la partida.

Si se está jugando con la expansión Fireland: El jugador podrá elegir uno de los Barcos que ya tenga en una Ruta Oceánica.

ACCIONES DE LAS LOSETAS DE TEJADO

Cuando mejore una ficha de Explorador o Barco, el jugador deberá colocar una de sus losetas de Tejado boca arriba junto al Objetivo superado del tablero de Falmouth Port. Cada loseta de Tejado tiene un icono de Correspondencia o de la Academia.

Durante su turno y tras llevar a cabo todas las acciones, el jugador puede activar una loseta de Tejado que haya colocado, siempre que haya llevado a cabo al menos una acción de Correspondencia o de la Academia (según el icono de la loseta que quiera activar) en ese turno. Cuando active una loseta de Tejado, el jugador podrá gastar entre una y cuatro Monedas para mover la ficha correspondiente (Caballo o Barco especial) un número igual de posiciones en su ruta insular u oceánica.

Solo es posible activar cada loseta de Tejado una vez por turno. El movimiento de las fichas mejoradas se rige por las mismas reglas que el de las fichas corrientes. Una vez terminado el movimiento otorgado por la loseta de Tejado, el jugador puede llevar a cabo la acción indicada en la posición en la que se haya detenido el Caballo o Barco Especial.

INTERACCIÓN CON OTRAS EXPANSIONES

Expansión Pirates

Cuando activar una loseta de Tejado permita a un Caballo o Barco Especial llegar a un Campamento o sobrepasarlo, el jugador podrá coger el Tesoro (si lo hay) o mover el Barco Pirata según las reglas de la expansión Pirates.

Expansión Fireland

Los jugadores **no** podrán interactuar con las fichas de Aventura al llegar a ellas o sobrepasarlas mediante la activación de una loseta de Tejado.